KOMPLET REWELACYJNYCH PLAKATÓW

PLAKATY



INDEX: 347949 ISSN: 1506-7505 Numer 1/99

Cena 20 zł

4 MEGAPLAKATY - 85 x 60 cm

12 SUPERPLAKATÓW - 60 x 42 cm

OPISY

KALENDARZ

SZCZEGÓŁY NA ODWROCIE

TOMB RAIDER III



STYCZEŃ

PO		4	11	18	25
WT		5	12	19	26
ŚR		6	13	20	27
CZ		7	14	21	28
PI	1	8	15	22	29
SO	2	9	16	23	30
NI	3	10	17	24	31

LUTY

PO	1	8	15	22
WT	2	9	16	23
ŚR	3	10	17	24
CZ	4	11	18	25
PI	5	12	19	26
SO	6	13	20	27
NI	7	14	21	28

MARZEC

PO	1	8	15	22	29
WT	2	9	16	23	30
ŚR	3	10	17	24	31
CZ	4	11	18	25	
PI	5	12	19	26	
SO	6	13	20	27	
NI	7	14	21	29	

KWIECIEŃ

PO		5	12	19	26
WT		6	13	20	27
ŚR		7	14	21	28
CZ	1	8	15	22	29
PI	2	9	16	23	30
SO	3	10	17	24	
NI	4	11	18	25	

MAJ

PO		3	10	17	24	31
WT		4	11	18	25	
ŚR		5	12	19	26	
CZ		6	13	20	27	
PI		7	14	21	28	
SO	1	8	15	22	29	
NI	2	9	16	23	30	

CZERWIEC

PO		7	14	21	28
WT	1	8	15	22	29
ŚR	2	9	16	23	30
CZ	3	10	17	24	
PI	4	11	18	25	
SO	5	12	19	26	
NI	6	13	20	27	

LIPIEC

PO		5	12	19	26
WT		6	13	20	27
ŚR		7	14	21	28
CZ	1	8	15	22	29
PI	2	9	16	23	30
SO	3	10	17	24	31
NI	4	11	18	25	

SIERPIEŃ

PO		2	9	16	23	30
WT		3	10	17	24	31
ŚR		4	11	18	25	
CZ		5	12	19	26	
PI		6	13	20	27	
SO		7	14	21	28	
NI	1	8	15	22	29	

WRZESIEŃ

PO		6	13	20	27
WT		7	14	21	28
ŚR	1	8	15	22	29
CZ	2	9	16	23	30
PI	3	10	17	24	

PAŹDZIERNIK

PO		4	11	18	25
WT		5	12	19	26
ŚR		6	13	20	27
CZ		7	14	21	28
PI	1	8	15	22	29
SO	2	9	16	23	30

LISTOPAD

PO	1	8	15	22	29
WT	2	9	16	23	30
ŚR	3	10	17	24	
CZ	4	11	18	25	
PI	5	12	19	26	





PLAKATY CD-ACTION

e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 1
Styczeń 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Aleksander Olszewski, Agnieszka Siejka, Jacek Smoliński, Łukasz Bonczol, Jerzy Poprawa

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083
Krzysztof Herla
Kierownik biura
Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

WITAJ GRACZU!

Trzymasz w rękach nietypowe czasopismo. Nie ma w nim zbędnego gadania. Nie znajdziesz tu mądrych opinii recenzenta ani ocen przyznawanych za różne walory gier. Jest tu sama esencja tego, co można pokazać na papierze. Coś co wielu kocha najbardziej: bardzo dobrej jakości GRAFIKA powiększona do granic możliwości! Będzie czym nacieszyć oczy. Opisy gier mają zaś pomóc mniej zorientowanym w rozeznaniu się w tytułach.

Czym kierowaliśmy się, wybierając tytuły gier na plakaty? To chyba jasne - wybraliśmy takie grafiki, które wyglądają naprawdę dobrze. Nie mogliśmy się oprzeć!

W tym wydaniu króluje Lara Croft z Tomb Raidera części trzeciej (jeden plakat w dużym formacie i jeden trochę mniejszy). Chyba nikt nie będzie miał o to pretensji? W końcu gracze to najczęściej chłopcy i mężczyźni. Staraliśmy się jednak trochę zróżnicować tematycznie prezentowane gry. Dzięki temu w zestawie nie zabrakło sportu, strzelanek, statków kosmicznych, wyścigów a nawet... gier z gatunku fantasy. Powinno się spodobać wszystkim.

Jaki można zrobić użytek z takiej publikacji? Pozwól, że zaproponuję kilka możliwych zastosowań. Po pierwsze plakaty najlepiej nadają się do powieszenia na ścianie (celowo nie przyszywaliśmy plakatów do czasopisma, żeby nie uszkodzić obrazków) i to najlepiej gdzieś w pobliżu komputera. Pokój nabierze nowego wyglądu. Pewnie nikt z Twoich znajomych nie może jeszcze pochwalić się taką kolekcją! A to tylko jedna z możliwości.

Możesz też gromadzić swoje własne zbiory w szufladzie. Będziemy dostarczać nowych plakatów z najgłośniejszych gier regularnie (chociaż nie za często - baliśmy się, że szuflady zaczną pękać w szwach). Tak właśnie zrodziła się idea czasopisma wydawanego tylko dwa razy do roku. Dużo to czy mało? Czas pokaże.

A co powiesz na przykład na wymianę plakatów z przyjaciółmi? Nie wiem tylko, czy będą mieli równie dobre rzeczy do zaoferowania.

Nie będę zresztą niczego narzucał. Sam teraz masz okazję wykazać się pomysłowością. Kupując ten zestaw właśnie udowodniłeś, że nasze Plakaty po prostu warto mieć.

Teraz jeszcze jedna sprawa. Wiem, że możesz mieć jakieś uwagi lub propozycje co do wyglądu Plakatów lub ich zawartości. Zachęcam gorąco do pisania na nasz adres. Wszystkie listy przeczytamy i postaramy się zrealizować pomysły (być może nawet wydrukujemy niektóre z nadesłanych uwag).

To tyle. Zostawiam Cię teraz sam na sam z Twoimi Plakatami. Do następnego razu...

Życzę przyjemnych doznań wzrokowych.

Zbyszek Bański



Spis treści:

Kalendarz Gracza na 1999 r.	2 i 19
Wstęp do Katalogu	3
Heavy Gear II	4
Carmageddon II	5
Of Light and Darkness	6
Lara Croft i Tomb Raider III	7
Dune 2000	8
The Fifth Element	9
Dethcarz	10
Heretic II	11
Interstate'82	12
Worms Armageddon	13
X-Wing Collector Series	14
Jagged Alliance 2	15
Rogue Squadron	16
C&C: Tiberian Sun	17
reklama	18

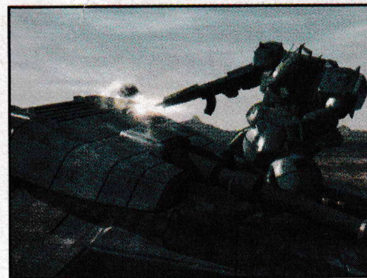
Dziękujemy bardzo firmom: Mirage (tel. 022 6161555) dystrybuującej na terenie Polski grę Tomb Raider III; CD Projekt (tel. 022 8257151) - wyłącznemu dystrybutorowi gier: Adidas Power Soccer '98 oraz DethKarz; Lem (tel. 022 6428165) - firmie dystrybuującej na terenie Polski gry: Heavy Gear II, Piąty Element, Rogue Squadron (oraz inne gry i programy z serii Star Wars), Heretic II, Interstate '82 oraz firmie IPS (tel. 022 6429553) - wyłącznemu dystrybutorowi gier: Dune 2000 i C&C: Tiberian Sun z Warszawy za pomoc w zebraniu materiałów do czasopisma Plakaty.

Dziękujemy również firmie TopWare Interactive z Bielska Białej (033 123 000) za udostępnienie grafiki do plakatu z grą Jagged Alliance 2. Wszystkie gry zaprezentowane na Plakatach są dostępne w sprzedaży u wyżej wymienionych firm oraz w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Heavy Gear 2

Przed Wami Heavy Gear 2, kontynuacja doskonałej gry, która powstała dzięki programistom z firmy Activision, słynącej niegdyś z cieszących się uznaniem graczy a wszystko dzięki symulatorom potężnych maszyn kroczących, tzw. Mechów. Gracz wciela się w pilota Geara, humanoidalnej maszyny bojowej, która nie dorównuje wprawdzie Mechom pod względem wielkości i siły ognia, ale dzięki swym małym gabarytom posiada większą zwrotność. Taki Gear porusza się w zasadzie jak człowiek. Potrafi biegać, czołgać się, skakać, używać rozmaitych karabinów itp., lecz jest o wiele większy i lepiej opancerzony niż jego pilot. Geary praktycznie wyparły czołgi i inne pojazdy bojowe z pola walki przyszłości. Pierwsza część gry opisywała wielką wojnę pomiędzy południem a północą, rozgrywającą się na pewnej zamieszkanej planecie, znajdującej się w bardzo odległej części kosmosu. W HG2, obie strony konfliktu zjednoczyły się do walki ze wspólnym wrogiem, jakim są Ziemianie.







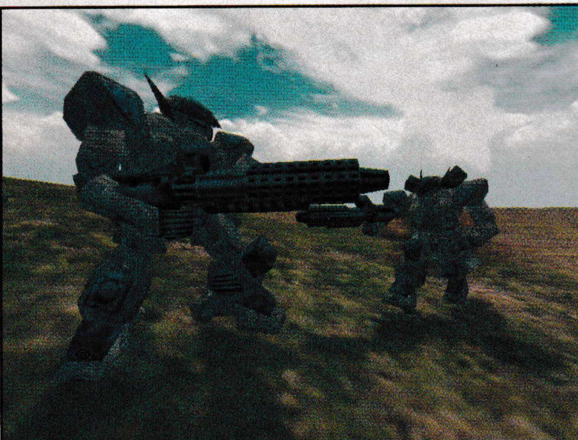


Sam system walki pozostał prawie niezmieniony w stosunku do pierwszej odsłony gry. Nadal esencją rozgrywki jest pilotowanie Geara na polu walki i wykonywanie bojowych misji. Więcej uwagi poświęcono natomiast taktycznej stronie rozgrywki. Dzięki temu w HG2, będzie się trzeba wykazać nie tylko celnym okiem, ale i niezłym sprytem. Akcja gry rozgrywa się na dwóch zupełnie od siebie różnych planetach. Dodatkową atrakcją jest mnogość stref klimatycznych, w których przyjdzie nam się potykać z nieprzyjacielem. Powyższy fakt wymusza na graczu zastosowanie za każdym razem odmiennych taktyk i sposobów prowadzenia walki. Np. Wśród skutych lodem okolic biegunów widoczność zostaje drastycznie ograniczona przez padający śnieg, a Geary, zamiast chodzić, ślizgają się po lodzie! Zupełnie inaczej wygląda sytuacja np. na pustyni. Dzięki temu gra nie ma prawa się znudzić przez długi czas. Poważnym zmianom uległa także grafika, która wyświetlana jest przez zupełnie nowy engine, zastosowany także między innymi w Interstate'82 (kontynuacji Interstate'76). Postacie Gearów mają teraz więcej polygonów, a ich kształty wyraźnie się zaokrągliły. Także eksplozje i wszelkie towarzyszące im efekty świetlne stoją na o wiele wyższym poziomie niż te z poprzedniej części gry. Lepiej są też generowane wszelkie efekty atmosferyczne jak mgła czy padający śnieg. Dodatkową zaletą nowego engine, jest jego szybkość. Autorzy zapewniają, że do płynnej gry wystarczy zwykły Pentium, oczywiście pod warunkiem że będzie wspomagany przez odpowiedni akcelerator graficzny. Geary zdobywają coraz więcej wielbicieli, a gra, która miała być jedynie przerywnikiem pomiędzy poszczególnymi częściami, zaczęła żyć własnym życiem. HG2 najlepiej o tym świadczy. ■



CD-ACTION	**Producent:** Activision
Wymagania: PC Pentium, akcelerator graficzny, CD-Rom, Win 95/98	**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet: http://www.activision.com	

INFO





Carmageddon 2: Carpocalypse Now

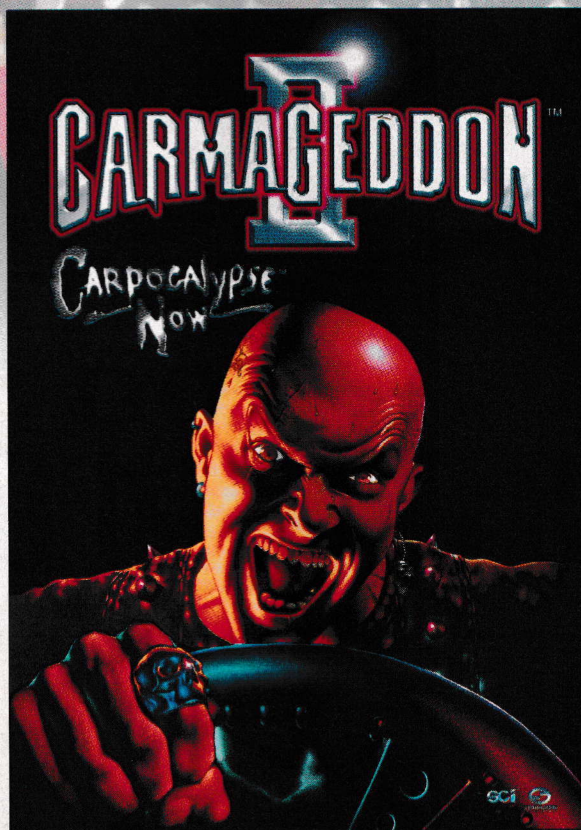
Kontynuacja przygód Maxa Damage - szalonego kierowcy, który był bohaterem pierwszej części Carmageddona.

Jak już sam tytuł wskazuje, jest to gra o totalnej, niczym nie skrępowanej rozwałce. Jako Max, gracz uczestniczy w wyścigach, które odbywają się w bliżej niesprecyzowanej przyszłości, a

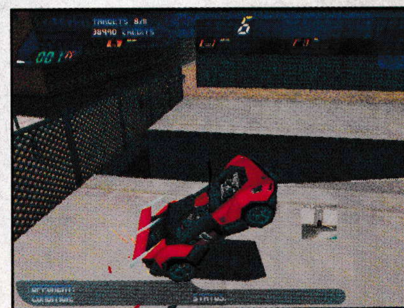


jedyną obowiązującą w nich zasadą, jest brak wszelkich zasad. Samochody są odpowiednio „podrasowane" rozmaitymi kolcami i innymi zabawkami do dewastacji otoczenia. Podczas szalonej, brutalnej jazdy, zawodnicy taranują i roztrzaskują na maskach swoich pojazdów napotkanych po drodze przechodniów i zwierzęta. Ci ostatni konają na wiele efektownych, makabrycznych sposobów. Za każdego zabitego gracz otrzymuje pewną ilość punktów, za które może później reperować uszkodzenia w swoim pojeździe. (Istnieją też specjalne, premiowane dodatkową ilością punktów kombinacje, składające się z trafień kilku przechodniów jednocześnie). Te zaś mogą przybrać imponujące rozmiary. Pogięta, miejscami odpadająca karoseria, tłukące się szyby i dymiący silnik to tylko niektóre z nich! Przeciwnicy wyposażeni są w sztuczną inteligencję i tylko czekają, aż Max zacznie popełniać błędy, aby każdy z nich bezwzględnie wykorzystać. W stosunku do części pierwszej ulepszono grafikę, którą wzbogacono o obsługę akceleratorów. Dzięki temu jest o wiele ostrzejsza i ładniejsza niż w części pierwszej. „Dopalacze" grafiki pozwoliły też na stworzenie w pełni trójwymiarowego środowiska. (Jak pamiętamy w części pierwszej wiele elementów otoczenia, np. ludzie, było zobrazowanych przy pomocy płaskich spriteów). Polepszyła się też interakcja z otoczeniem, można już wgnieść latarnię czy wjechać przez witrynę do jakiegoś sklepu. (Ach! Ten dźwięk tłuczonego szkła!) W nowej wersji Carmageddona można także polować na Zombie, rozpryskujące się na masce w





kałuży żółtej krwi. Jest też parę nowych zwierząt, jak na przykład... słoń! Występujących w grze środków lokomocji jest w sumie 40. Są wśród nich nie tylko „zwykłe" wozy, ale także i ciężarówki a nawet samolot! Autorzy zapewniają, że przygotowali trzydzieści tras, umiejscowionych w ośmiu zupełnie różnych światach. Jak już się zapewne zorientowaliście, Carmageddon jest przeznaczony dla ludzi o mocnych nerwach. Nic dziwnego, że gra była swego czasu krytykowana za zbyt dużą dawkę zawartej w niej przemocy. Jak widać, firma SCI wypuszczając na rynek Carmageddon II, ma za nic protesty przeciwko brutalności w ich



grach. Z drugiej strony, to właśnie niczym nie uzasadniona, wyeksponowana aż do absurdu przemoc, jest tym, co przyciąga graczy do Carmagrddona. To właśnie głównie dzięki niej tytuł ten zarysuje się jako ważna pozycja w historii gier komputerowych, nie jakaś tam zwyczajna „ściganka". ■





Po lewej:
Wbrew pozorom to nie będzie wyścig z czasem ani walka z rywalem. To prawdziwy bój o przetrwanie!



Producent: SCI

Wymagania: Win'95/'98, 16 MB Ram, Directx5.0, P166MMX, Akcelerator

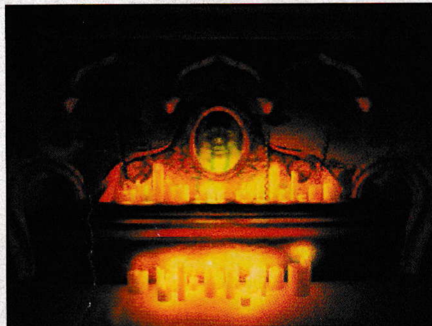
Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.sci.co.uk

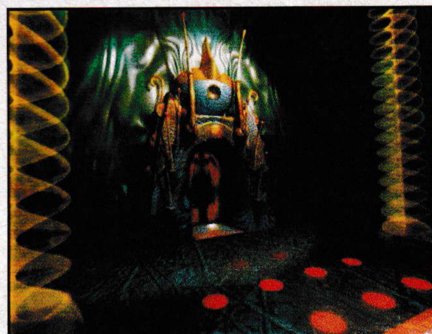
INFO

Of Light & Darkness

To gra wybitnie wyjątkowa, inna od wszystkich przygodówka. Jej fabuła opowiada o nadchodzącym końcu millenium i związanej z nim apokalipsie, jaka nawiedzi Ziemię. Sprawdzą się wtedy wszystkie najmroczniejsze przepowiednie proroków takich jak np. Nostradamus. Klęski żywiołowe i katastrofy nasilają się, a jakby tego wszystkiego było mało, do odwiecznej walki dobra ze złem włączył się okrutny Lord Gar Hob.







Jak się zapewne domyślacie, zadaniem gracza jest uratowanie świata od zagłady. Wcielamy się w postać anioła, który żyje w zawieszonej pomiędzy niebem a piekłem krainie snów. Podczas swojej podróży przez ten baśniowy świat, napotkamy wiele postaci historycznych (konkretnie ich dusze), które bardzo niechlubnie zaistniały na tle dziejów. Reprezentują one najważniejsze grzechy główne. Dzięki rozwiązaniu szeregu typowych dla przygodówek zagadek, aniołowi w końcu udaje się rozprawić ze wszystkimi opryszkami oraz wcieleniami złego lorda i uratować świat od zagłady. W ciągu trwania rozgrywki, cały czas dopinguje nas do działania nieubłaganie upływający czas. Z jednej strony pozytywnie wpływa on na emocje gracza, z drugiej jednak nie pozwala przystanąć ani na krok i pozachwycać się klimatyczną oprawą gry. To właśnie psychodeliczny klimat jest rzeczą, która najbardziej odróżnia „Of Light...” od innych gier. Obłędna, pokręcona grafika lokacji, w połączeniu z trzygodzinną, nastrojową ścieżką dźwiękową sprawia, że czujemy się jak w obłędzie. Tak, tak! Kilka godzin grania w „Of Light...” może doprowadzić osoby o słabszej psychice do obłędu. Stąd też nie polecałbym tej gry młodszym odbiorcom. Sama mechanika świata, po którym się poruszamy, nie jest tak nowatorska, jak reszta gry. Poszczególne lokacje mają kształt cylindra, wewnątrz którego możemy się do woli obracać. Wszystkie lokacje są połączone przy pomocy płynnie przechodzących z gry cut-scenek. I to już chyba tyle o tym oryginalnym tytule, wartym zobaczenia chociażby ze względu na swój zabójczy klimat. ■



U góry:
Anioł zastygł w kamiennej pozie i niech tak już zostanie...





Producent: Interplay

Wymagania: Windows'95, 16 MB Ram, Cdx2, Pentium133.

Dystrybutor: Interplay

Internet: http://www.interplay.com

INFO

Tomb Raider III

Tomb Raider zaskoczył wszystkich trzema rzeczami: nietypowym ukazaniem akcji, postacią bohaterki oraz wspaniałą grafiką. Gra wylansowała nowy rodzaj gier tzw. Third Person Perspective (ukazanie bohatera z perspektywy trzeciej osoby, czyli z tyłu nieco od góry), które obecnie stanowią potężną gałąź rynku komputerowej rozrywki. Dzięki nowemu spojrzeniu na wydarzenia rozgrywające się na ekranie, a także wyjątkowo udanej „inteligentnej" kamerze, akcja gry nabrała niespotykanej dotąd dynamiki.

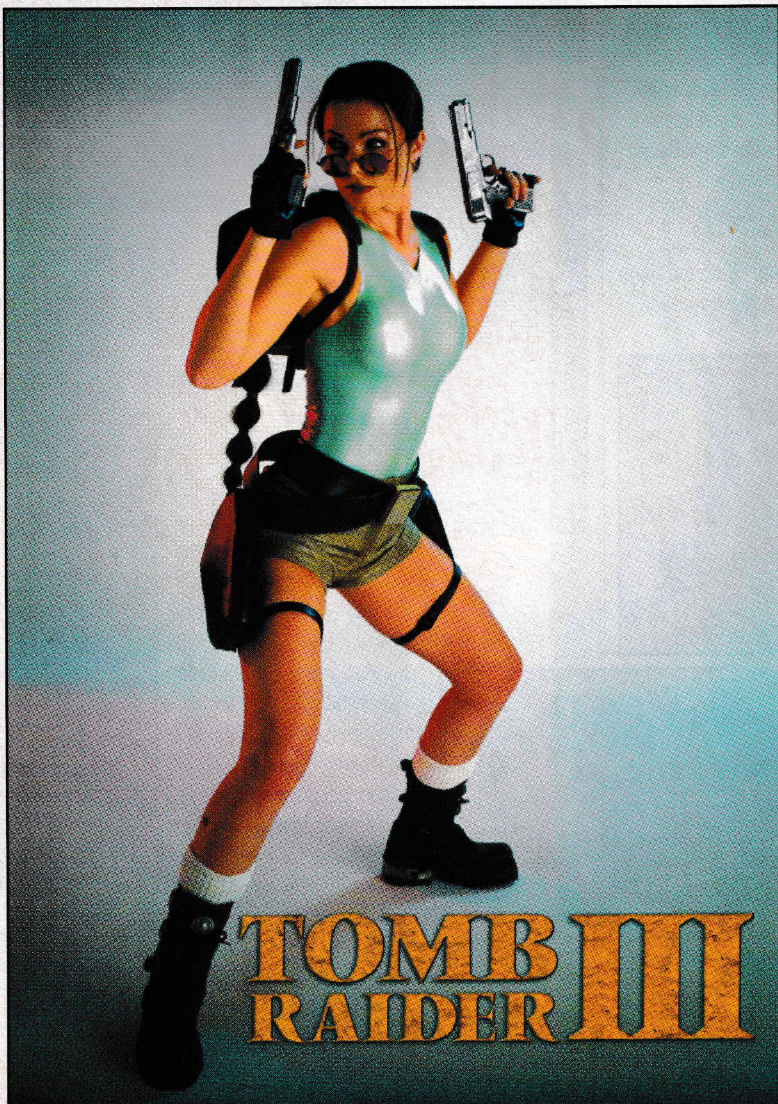
Możliwe stało się też połączenie elementów gier doomopodobnych, z platformówkami. W „doomach" widok z oczu bohatera uniemożliwiał dokładną ocenę sytuacji. Np. nie bardzo było wiadomo, jak blisko krawędzi przepaści znajduje się bohater. Problem ten doskonale rozwiązuje zastosowanie ruchomej kamery. W platformówkach natomiast brakowało trzeciego wymiaru. Tomb Raider znakomicie połączył oba gatunki, co wraz z wieloma innymi czynnikami zapewniło mu na długo pozycję niekwestionowanego hitu. Następną składową sukcesu gry, stanowi bohaterka - Lara Croft oraz związana z nią fabuła. Lara to nadzwyczaj piękna, seksowna pani archeolog, która w poszukiwaniu przygód odwiedza rozmaite egzotyczne i niebezpieczne zarazem zakątki kuli ziemskiej. (Zresztą po co ja to piszę? Czy na naszej niebieskiej planecie jest jeszcze jakiś użytkownik komputera, który nigdy nie słyszał o Larze Croft? Lara stała się gwiazdą nie tylko monitorów, ale także telewizji czy chociażby koncertów!) Fabuła wykazuje wiele podobieństw z filmami o Indiana Jonesie. Tutaj także przemierzamy tybetańskie świątynie czy azteckie grobowce, w poszukiwaniu ukrytych skarbów. Wpadamy w przeróżne pułapki, otwieramy sekretne wrota, uruchamiamy prastare mechanizmy itp. Na naszej drodze stają wrogo nastawione zwierzęta takie jak tygrysy, nietoperze czy niedźwiedzie oraz konkurenci, którzy zrobią wszystko, aby pokrzyżować nam plany. Lara potrafi wspinać się, kierować rozmaitymi pojazdami, pływać, strzelać, biegać, skradać się i w ogóle robić prawie wszystko to, co my, zwykli śmiertelnicy. Ukończenie poszczególnych etapów (A są one naprawdę pokaźnych rozmiarów, z mnóstwem zapadni, dźwigni, tajemnych przejść, wiszących mostów itp.) wymaga nie tylko wprawnej ręki, ale także pomyślunku. Kolejne części cyklu różnią się przede wszystkim grafiką oraz drobnymi zmianami natury technicznej. Sama idea gry pozostaje wciąż ta sama, a Lara zdobywa ciągle nowych fanów. W Tomb Raiderze III znacznemu polepszeniu uległa znów grafika, już wcześniej będąca mocną stroną wszystkich odsłon TR. Lara zyskała kilka nowych wdzianek oraz polygonów i klatek animacji. W sumie całość stanowi doskonały produkt multimedialny na miarę 98 roku. ■













Producent: Core Design/Eidos

Wymagania: P 133, 32MB RAM,CDx4, Win 95, 3dfx

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6161555

Internet: http://www.eidos.com

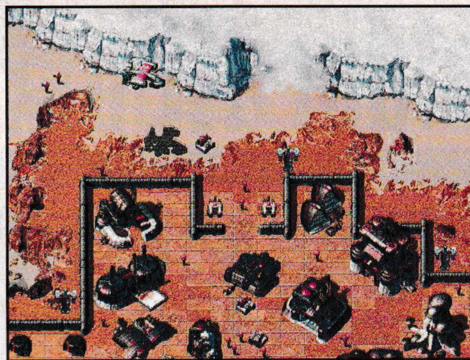
INFO

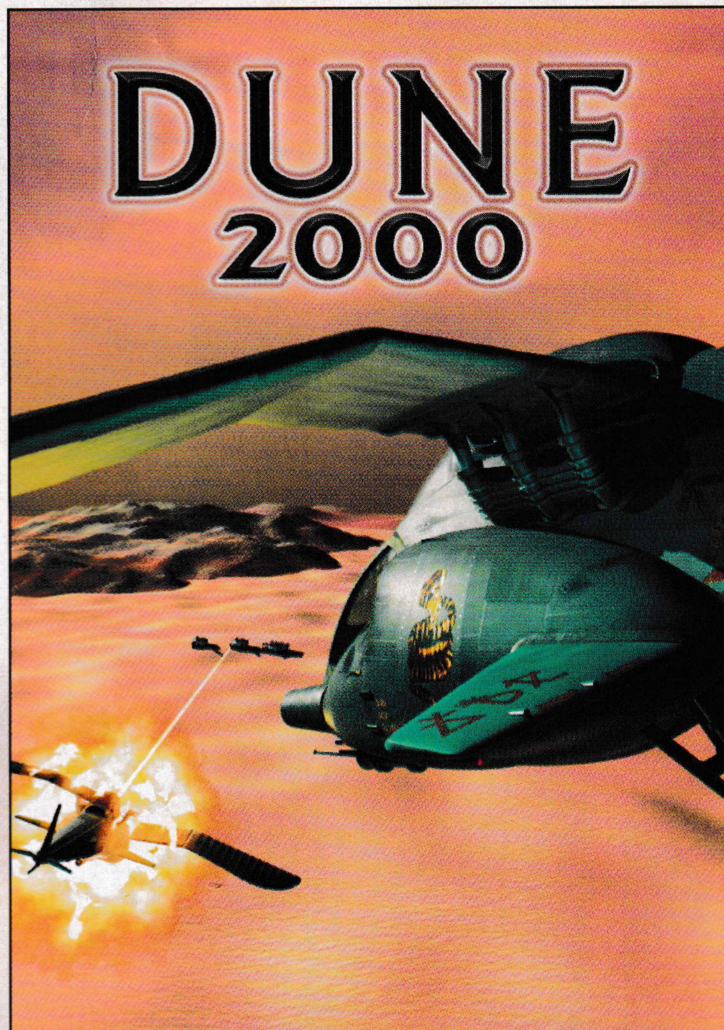
Dune 2000

Kontynuacja jednej z najsławniejszych gier w historii. Dune uważana jest przez większość graczy za tytuł przełomowy, który wytyczył nowe szlaki grom komputerowym oraz zapoczątkował nowy gatunek komputerowej rozrywki nazwany RTS (Real Time Strategy - strategia czasu rzeczywistego).

Akcja Dune 2000 rozgrywa się (podobnie jak w poprzednich częściach) na Diunie, odległej planecie, na której odkryto tajemniczą substancję o fantastycznych właściwościach. Nowy surowiec, nazywany przyprawą, okazał się mieć fantastyczne właściwości pędne, dzięki czemu umożliwił zbudowanie silników, które pozwoliły statkom kosmicznym na podróże międzygwiezdne. Jedyny problem z przyprawą polegał na tym, że jej złoża znajdowały się na jednej jedynej planecie. Dodatkowo klimat panujący na jej powierzchni był tak gorący i suchy, że ludzie musieli poruszać się po niej w specjalnych, zbierających pot i jednocześnie chłodzących kombinezonach. Jak nietrudno się domyślić, wkrótce wybuchła wojna o złoża unikalnego surowca. Przeciwko sobie stanęły trzy strony konfliktu: Harkonneni, Atrydzi i Ordosi. Gracz wciela się w głównodowodzącego sił jednej ze stron. Jego zadaniem jest eksploatacja złóż przyprawy, rozbudowa bazy oraz wystawianie wojska, przy pomocy którego zmiecie nieprzyjaciół z powierzchni ziemi. Nie jest jednak lekko, ponieważ komputer w tym samym czasie bynajmniej nie próżnuje i konsekwentnie próbuje utrudnić to zadanie. Podczas rozgrywki należy się wykazać zmysłem strategicznym, smykałką ekonomiczną oraz szybką orientacją w ciągle zmieniającej się na polu bitwy sytuacji. Gra jest bowiem bardzo dynamiczna. Na ekranie ciągle coś się dzieje, żołnierze strzelają, co chwila coś wybucha, naszym oczom ukazuje się widok prawdziwego pola bitwy. Dostępnych jest wiele jednostek, takich jak czołgi, wyrzutnie rakiet, działa czy zwykła, szara piechota. Jak przystało na produkt z rokiem „2000" w tytule, nowa Dune posiada ładną grafikę wyświetlaną w wysokiej rozdzielczości oraz bogatą oprawę dźwiękową (muzykę stanowi kilkanaście skomponowanych specjalnie dla potrzeb gry utworów). Czas pomiędzy poszczególnymi misjami umilają przerywniki filmowe pozwalające lepiej wczuć się w klimat gry. Warto wspomnieć, że w niektórych z nich występuje znany aktor John Rhys Davies (między innymi z Wing Commandera). Wszyscy, którzy poczują niedosyt po ukończeniu zawartych w grze misji, mogą się zmierzyć z innymi graczami dzięki zawartej w programie opcji multiplayer, a wtedy to już zupełnie inna bajka. Swoją konwencją i sterowaniem Dune 2000 bardzo przypomina inną grę spod znaku Westwood Studios, a mianowicie Command&Conquer: RED ALERT, która na stałe zadomowiła się już w klasyce gatunku.

Wielu z Was zapewne zaciekawi, iż gra „Dune" została oparta na bestselerowej powieści Franka Herberta pod tym samym tytułem. (Niestety Dune 2000 nieco odbiega od treści książki). Fakt ten już na samym początku przysporzył jej wielu zwolenników. ■











CD-ACTION

Producent: Westwood Studios/Electronic Arts

Wymagania: P90, 16 MB Ram, Svga, Karta muz, Cdrom4x

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

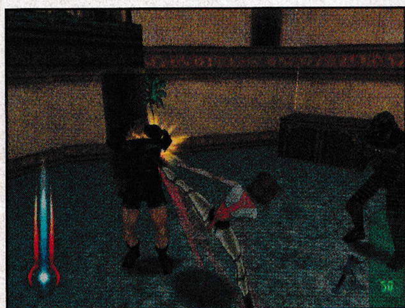
Internet: http://www.dune2000.com

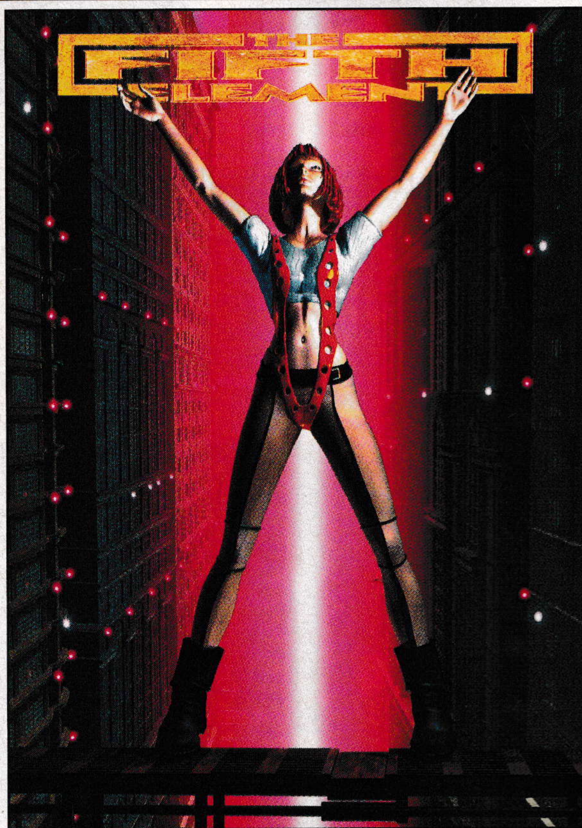
INFO

The Fifth Element

Film Luca Bessona zrobił taką furorę, iż fakt, że na jego podstawie stworzono grę komputerową, nie jest niczym dziwnym. Komputerowy „Piąty Element" jest kolejną grą z gatunku Third Person Perspective (Patrz Heretic II Tomb Raider III) .

Do wyboru mamy jedną z głównych postaci występujących w filmie: Dallasa Korbena i Leeloo. Chociaż oboje mają wspólny cel - unicestwienie zła, jakie zagraża naszej planecie, to ich sposoby walki znacząco się od siebie różnią. Korben raczej kiepsko władа pięścią, ale za to gdy damy mu do ręki jakąś pukawkę, to kosi z niej przeciwników aż miło.



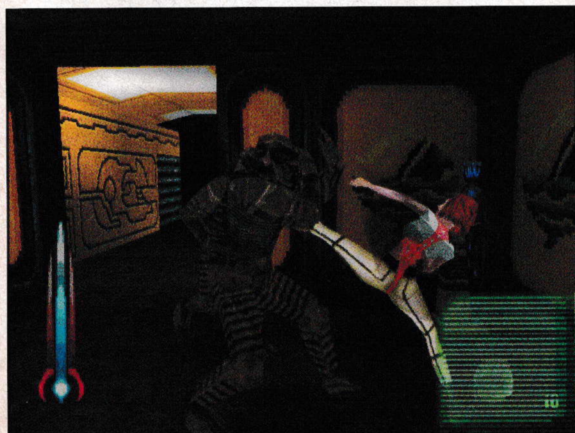


Kolejne „zabawki" i amunicję dostaje w prezencie od konających wrogów. Leelo natomiast to ślicznotka, posługująca się metodami walki świadczącymi raczej o jej azjatyckim, a nie jak ukazuje film, kosmicznym pochodzeniu. Jednym słowem: Przy pomocy paru silnych kopnięć, wierzgnięć, uderzeń z piąchy i innych takich „argumentów", pomarańczowowłosa piękność potrafi przerobić na pasztet każdego przeciwnika. Podczas swojej krucjaty bohaterowie zawędrują do kilkunastu znanych z filmu scenerii, aby w końcu poskładać do kupy wszystkie potrzebne do uratowania świata elementy. Przedtem muszą się jednak nieźle nabiegać,



naskakać i nastrzelać, w szeregu ciekawie i przede wszystkim kolorowo opracowanych etapów. Na uwagę zasługuje dobry Motion Capture postaci (technika, która sprawia, że poruszają się jak żywe). Na naszej drodze do chwały staną całe szeregi wrogo nastawionych osobistości.

U góry:
Leeloo jest zdecydowanie jedną z piękniejszych bohaterek gier komputerowych.







Znajdą się wśród nich policjanci, kosmici oraz wszelkiej maści roboty i urządzenia mechaniczne. Podstawową zaletą gry jest doskonałe odtworzenie klimatu, jaki towarzyszył filmowi. Pomagają w tym wstawki filmowe oraz działająca na wyobraźnię muzyka Erica Sierry. ■





Producent: Kalisto Entertainment/Ubi Soft

Wymagania: Pentium133,32 MB Ram,Windows'95/'98, 3DFX

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.kalisto.com/thefifthelement

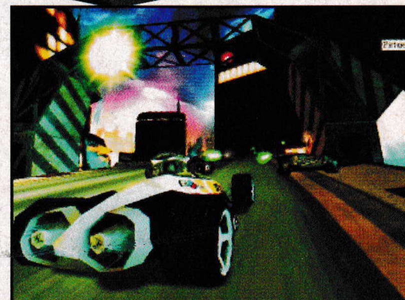


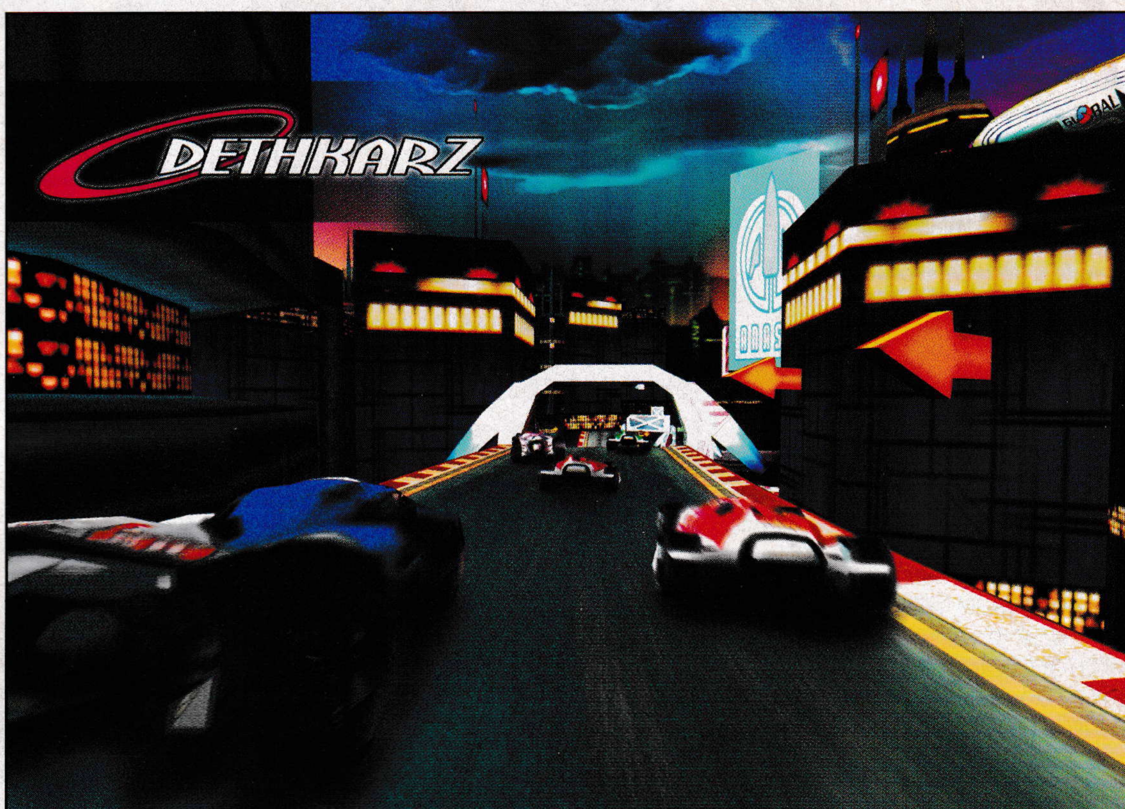
Dethkarz



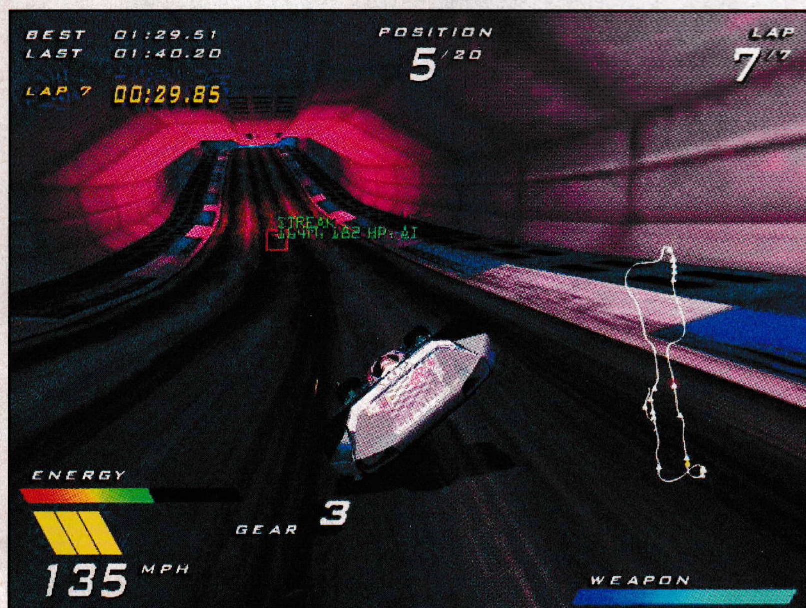
Futurystyczne wyścigi rozgrywające się na kilku zróżnicowanych torach utrzymanych w klimacie Cyberpunk. Jeżeli oglądaliście kiedyś film pt. „Blade Runner" (Spolszczony tytuł brzmi: Łowca Androidów), to na pewno wiecie, o czym mowa. Przyjdzie nam się ścigać w metrze, na plaży czy po ulicach gigantycznego miasta. Jest też to świat umiejscowiony na „obcej" planecie. Trasy będą bardzo pokręcone i zapewnią wyśmienitą rozrywkę fanom np. Wipeouta.

U dołu: **Wrażenie pędu gwarantowane!**





W świecie Deathkarz kierowcy samochodowi są swego rodzaju herosami, idolami, którzy niczym piloci z czasów pierwszej wojny światowej są na ustach wszystkich. Uwielbiani przez publikę nie lubią tylko jednego: innych kierowców. Autorzy zapewniają, że ich gra będzie na tle innych wyścigów niezwykle dynamiczna. Niestety nie zobaczymy w niej żadnych powszechnie znanych wózków, które przyciągają wielbicieli motoryzacji do takich gier jak np. kolejne części The Need for Speed. Samochody w Deathkarz to futurystyczne rakiety mieniące się wszystkimi kolorami tęczy i przywodzące na myśl raczej pojazdy z gry „POD", niż auta, które możemy codziennie oglądać na ulicach. Bolidy osiągać będą niebotyczne prędkości i przyspieszenia, które wcisną w fotel niejednego gracza. Przeciwnicy wyposażeni są w wysoką sztuczną



inteligencję i zażarcie będą walczyć z graczem o miejsce na podium. Grafika Deathkarz ma zapierać dech w piersiach. Niesamowicie kolorowe tory i dynamiczne źródła światła to tylko niektóre z jej atutów. Zresztą nikogo nie powinien dziwić przepych wizualny, gdyż gra będzie wyciskać siódme poty z akceleratorów graficznych, zarówno tych najnowszych, jak i nieco starszych konstrukcji. Aby dodać rozgrywce pikanterii ścigające się bolidy będą wyposażane w rozmaite bronie, skutecznie komplikujące życie konkurentom.
Pomimo wielu gorących zapowiedzi autorów, trudno powiedzieć, jaki naprawdę będzie Deathkarz. Pożyjemy, zobaczymy... ■



Producent: Infogrames/Melbourne House

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95'/'98, CD ROM

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151

Internet: http://www.melbournehouse.com\dethkarz

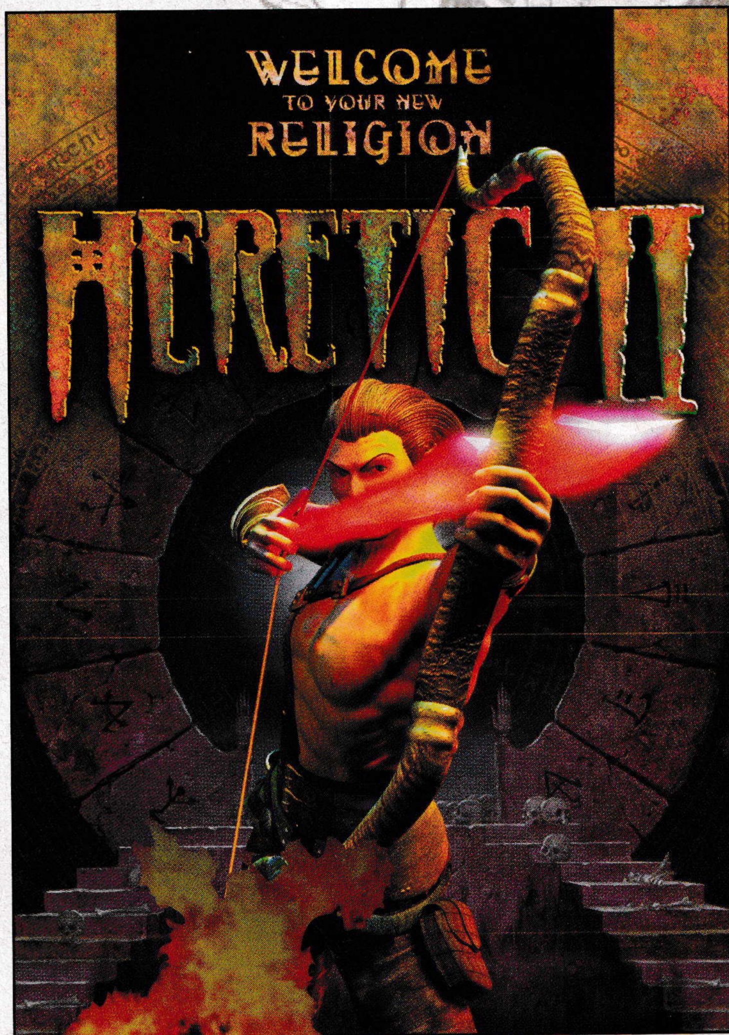
INFO

Heretic II

Heretic był pierwszą grą doomopodobną (stworzoną w oparciu o engine Dooma), której akcja osadzona była w świecie fantasy. Karabiny maszynowe i piły łańcuchowe zastąpiono bronią magiczną, a walka przeniosła się z korytarzy bazy kosmicznej do lochów i komnat mrocznych zamczysk. Pomysł chwycił i Heretic zaczął zdobywać rzesze zagorzałych fanów. Gra nie straciła bowiem ani odrobiny grywalności w stosunku do prześwietnego Dooma. Następcami Heretica, były dwie kolejne części Hexena, powiązane z poprzednikiem niektórymi wątkami fabuły.

Teraz natomiast przyszła kolej na Heretica II, który zaskakuje całą paletą innowacji. Przede wszystkim zmieniła się perspektywa, z jakiej obserwujemy akcję. Nie jest to już FPP (perspektywa pierwszej osoby, widok z oczu kierowanej przez nas postaci), lecz perspektywa trzeciej osoby, a oznacza to mniej więcej tyle, że kamera ukazująca poczynania bohatera jest umieszczona za nim (podobnie jak w słynnym Tomb Raiderze). Dzięki temu dokładnie widzimy, co akurat robi nasz bohater. Szczególnie efektowne są sekwencje rzucania czarów, które w FPP straciłyby wiele uroku.

Bohater gry - Elf Corvus - porusza się niezwykle naturalnie. Gdy np. każemy mu się cofnąć, to najpierw szybkim ruchem głowy sprawdzi, co ma za sobą. Takich smaczków jest zresztą o wiele więcej, co znacząco podwyższa atrakcyjność Heretica II. Corvus w mistrzowski sposób posługuje się dzidą, którą wywija z gracją, jakiej nie powstydziłby się sam Bruce Lee. Oprócz tego, jak każdy elf, wspaniale strzela z łuku, no i ma do dyspozycji imponujący asortyment czarów (jeden z nich pozwala nawet na zamienienie wroga w kurę!). Te ostatnie dzielą się na ofensywne i defensywne i zużywają odpowiednią energię magiczną, którą Elf odnajduje na swojej drodze. Oczywiście nie wszystkim podobają się plany Corvusa, co do zaprowadzenia w jego rodzinnej krainie porządku, stąd też mnogość występujących w grze przeciwników. W sumie jest ich jakieś 25 rodzajów i wszyscy posiadają nielichą sztuczną inteligencję. Grafikę wyświetla ulepszony engine z Quakea II (Czy można ulepszyć coś tak doskonałego? Widocznie tak!) i prezentuje się ona imponująco. Jest to zdecydowanie jeden z najlepszych elementów składowych gry. Gra wyposażona jest także w opcję multiplayer, dzięki czemu pojedynkować się może do 32 graczy na raz! Dla tych, którzy z przyczyn technicznych nie mogą pogrążyć się w grupowym szaleństwie, przewidziano ponad 20 bardzo interesujących etapów. Są wśród nich kaniony, doki, świątynie, miasta i fortece-dla każdego coś miłego. Heretic II jest pozycją, która z pewnością nie znudzi się Wam po kilku wieczorach grania. ■









Producent: Raven Software/Activision

Wymagania: P166, 32 MB Ram, karta muz, DirectX5.0,Cd RomX4 ,Win'95/NT

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.activision.com

INFO

Interstate '82

Oto długo oczekiwany sequel pamiętnej gry Interstate 76, która przez długi czas zajmowała szczególne miejsce w sercach i umysłach graczy, w szczególności miłośników samochodówek oraz porządnych krwistych strzelanek.

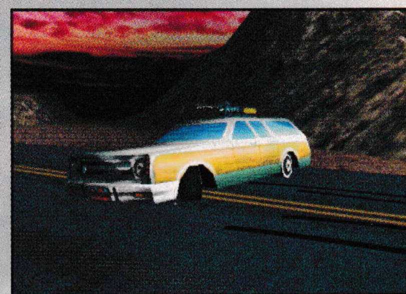
Ameryka cukierkowatych, „plastikowych" lat osiemdziesiątych, w których rządzi ten, kto posiada potężną, porządnie opancerzoną brykę z zamontowaną wyrzutnią rakiet na dachu oraz karabinkami przy każdym oknie, stanowi podstawową scenerię gry Interstate 82. Gracze pamiętający jeszcze miniony hicior Interstate 76, powinni jak najszybciej uruchomić piąty bieg i na przełaj przez pola i opłotki pobiec do najbliższego sklepiku oferującego najświeższe produkty rozrywki komputerowej, czyli gry. To co najlepszego można było znaleźć w Interstate 76, jest jeszcze bardziej ulepszone w najnowszej części tej oryginalnej giery, w której szalone samochodowe wyścigi przeplatają się z







wybuchowymi, niezwykle efektownymi strzelankami. Gwarantowane, że adrenalina przy pędzącym z prędkością 200km/h wozie, z wycelowanym karabinkiem bocznym prosto w ciężarówę wiozącą hamburgery, osiągnie poziom najwyższy, bijący o głowę, ten który towarzyszył podczas eliminowania wszelkiej maści obcych w Unrealu. Gracze mogą żywić nadzieję na spotkanie z ulubionymi bohaterami znanymi z części nawiązującej do dekady lat siedemdziesiątych, którzy oczywiście nieco wydoroślełi, dojrzeli i nie popełniają już tych samych błędów, chociażby nigdy nie pakują się w ratowanie rozpędzonego, naszpikowanego do samego dachu nitroglicerynowymi paczuszkami autobusu. Jak zwykle charakterystyczną i niepowtarzalną cechą całej zabawy jest klimat towarzyszący zmaganiom wybuchowych kierowców, którzy jak żywi wyjęci z minionej dekady lat osiemdziesiątych, są jej prawowitymi i godnymi reprezentantami. Podobnie jak w Interstate 76 zachowane są wszelkie szczegóły charakterystyczne dla czasów, w których rozgrywa się akcja, począwszy na strojach, poprzez samochody i przede wszystkim muzykę, nie ma cienia wątpliwości, iż właśnie początek lat osiemdziesiątych jest główną przestrzenią czasową dla wydarzeń, z którymi gracz będzie musiał się zmagać. Wartka akcja, indywidualni, ulepszeni, bogatsi o doświadczenia bohaterowie, nieszablonowe misje, ulubiony dźwięk wysyłanych z wielkim hukiem w powietrze maszyn, charakterystyczna, budząca wspomnienia muzyczka oraz przede wszystkim wspaniały klimat, to cechy, które można spotkać w drugiej części tej wspaniałej samochodówko-strzelanki, przypominającej starszym nieco graczom lata ich pierwszej, a może i nawet drugiej młodości. Nie ma cienia wątpliwości, iż zaznajomieni z pierwszą częścią Interstate'a, nie będą marnować czasu, tylko czym prędzej rzucą się na półki sklepów z grami komputerowymi, szukając tego jednego, jedynego, gdyż tytuł gwarantuje dobrą zabawę. Interstate 82 z pewnością kontynuuje zapoczątkowaną miłą, dla graczy tradycję i zaoferuje im tyle rozrywki, ile można było doświadczyć podczas zagrywania się w Interstate 76. ■





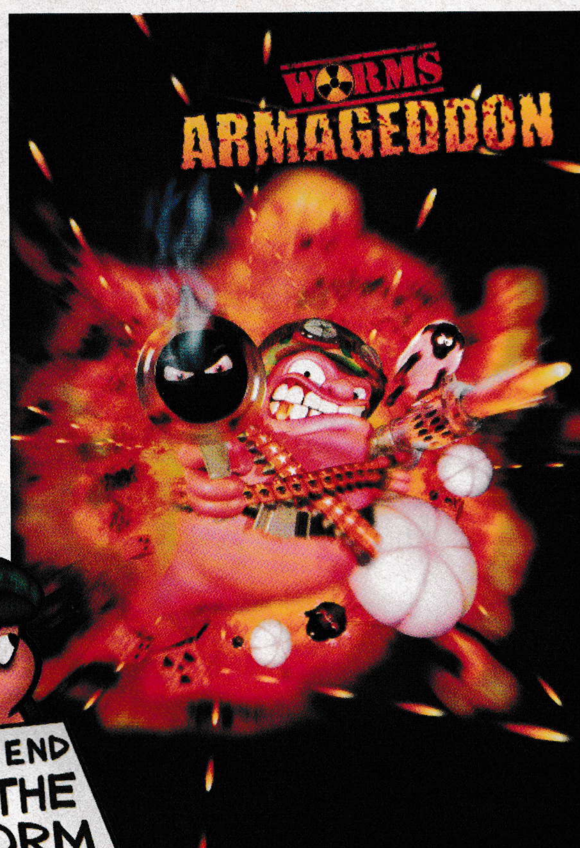
	**Producent:** Activision
Wymagania: Win95, akcelerator grafiki, 32 MB Ram, Cdrom	**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet: http://www.activision.com	



WORMS: Armageddon

Sympatycznych robali toczących pomiędzy sobą odwieczne wojny nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Stworzona z niezwykłym polotem i humorem gra oraz jej kontynuacje zawitała pod strzechy ogromnej grupy komputerowych graczy. Już niedługo (w chwili, gdy piszę te słowa, gra ma się lada chwila ukazać) ujrzymy kolejną część przygód sympatycznych dżdżownic, zatytułowaną: WORMS: Armageddon. Jednak, aby dopełnić formalności, przypomnę wszystkim, którzy właśnie przed chwilą obudzili się z kilkuletniego snu w hibernacji (nie widzę innego wytłumaczenia dla nieznajomości Wormsów), że ta arcyciekawa gra z podziałem na tury polega na wyrzynaniu się nawzajem dwóch drużyn robali.





Akcja rozgrywa się na dwuwymiarowej, ukazanej z boku animowanej planszy, a do eksterminacji przeznaczono arcybogaty arsenał. W Armageddonie dostępne będą nowe bronie, tryby gry, udoskonalony Multiplayer, a dla graczy internetowych Team17 zapowiada stworzenie specjalnego serwera do bezpłatnej gry w sieci, o dźwięcznie brzmiącej nazwie WORMNET. Z broni i dodatków, dostępnych w trzeciej edycji robaczych wojaży, warto z pewnością wyróżnić trzęsienie ziemi, bombę elektronową, miotacz płomieni, skunksa (!!!), zestaw do szybkiego stawiania mostów, celowniki laserowe czy niewidzialność. Jak widać będzie w czym wybierać. Gra wykorzystywać będzie ulepszony engine swego poprzednika, co

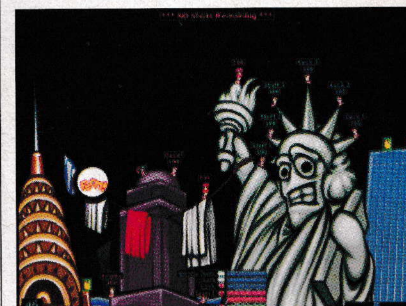
THE END OF THE WORM IS NIGH



Po lewej:
Co można zmienić w Robakach? Ich urok nie gaśnie, a nowe bronie i lokacje dodają uroku.



zaowocuje niezbyt wygórowanymi jak na nasze czasy wymaganiami sprzętowymi (przynajmniej niepotrzebny będzie akcelerator). Autorzy zapewniają, że do przyjemnej gry wystarczy zwykły Pentium200, z 32 MB Ram. Do gry będzie też dołączony edytor leveli, który z pewnością zadowoli wszystkich majsterkowiczów. Po połączeniu się z bezpłatnym serwerem do gry sieciowej, każdy z graczy będzie zmuszony podać swoje dane i hasło, specjalny program rozpozna, czy przypadkiem nie korzystamy z nielegalnej wersji programu. Drżyjcie piraci! Grający w sieci będą też segregowani ze względu na umiejętności, co zaowocuje bardziej emocjonującymi pojedynkami. Gra będzie miała też kilka nowych wersji językowych. Autorzy zdecydowali się na ten krok nie tylko ze względu na ułatwienie słabo znającym angielski poruszania się po grze.





Uwzględnili także, iż gracze będą mieli niezły ubaw, jeżeli włączą sobie np. rosyjskie speeche. Nowe WORMSY oferować będą też szereg innych atrakcji, takich jak "mini gierki". Ich tytuły: Sheep racing (wyścig owiec), eutanazja czy Turkey shoot (strzelanie do indyków) mówią same za siebie. Nie ma co owijać w bawełnę, że zapowiada się naprawdę interesujący tytuł.

Producent: Team17

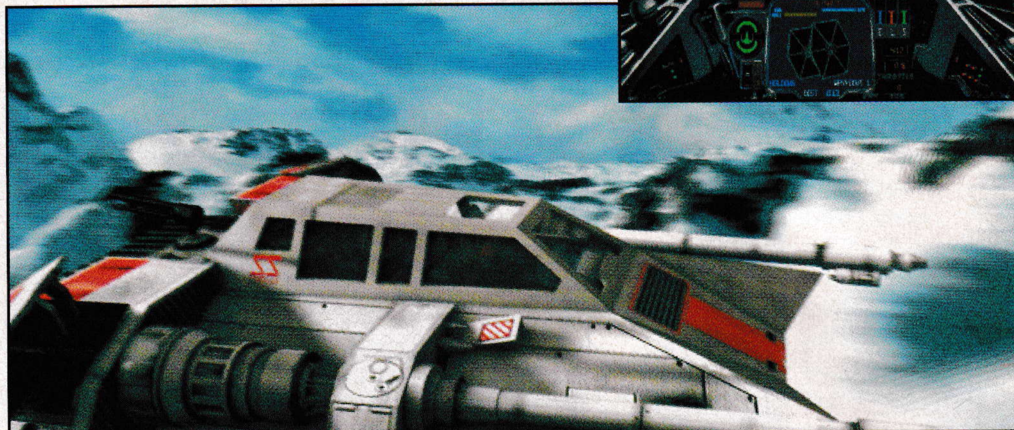
Wymagania: Pentium200, 32 Mb Ram, Win'95, SVGA 2MB, CD ROM

Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Internet: http://www.microprose.com

X-Wing Collector

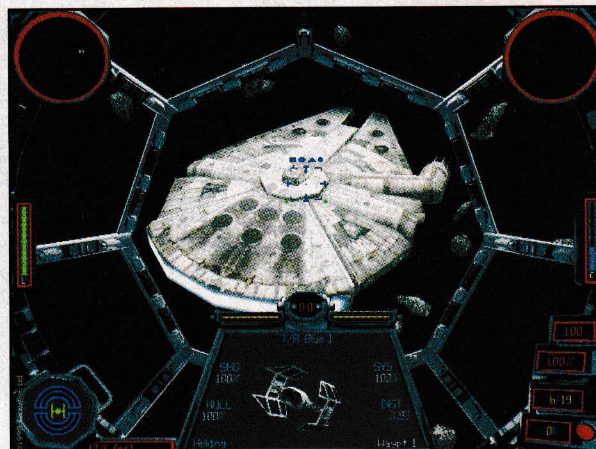
Przed Wami zestaw trzech symulatorów kosmicznych (X-Wing, Tie Fighter, X-Wing vs. Tie Fighter), pochodzących z firmy LucasArts. Niegdyś były to hitowe pozycje, ale i dziś znajdziecie wielu zapaleńców, dla których są to tytuły kultowe. Zresztą, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć, że wszystko, co tylko otrze się o świat Gwiezdnych Wojen, natychmiast zamienia się w złoto.



Gry zawarte w pakiecie dają nam unikatową możliwość postawienia się na miejscu pilota jednego z osławionych filmem statków kosmicznych i walki gdzieś w odległej galaktyce Far... Opowiedzieć się można zarówno po stronie Imperium, jak i Rebelii. Na stoczenie czeka kilkanaście wielkich bitew kosmicznych, podczas których przyjdzie Tobie, drogi pilocie, wypełnić szereg skomplikowanych, karkołomnych misji. Znajdą się wśród nich z pewnością: eskortowanie konwojów, ataki na niszczyciele gwiezdne i inne wielkie statki, pojedynki myśliwców, rajdy na tyły wroga i wiele, wiele innych. Wprawdzie oprawa audio-wizualna zawartych w pakiecie gier została już mocno nadgryziona zębem czasu, lecz rekompensuje to w całości niepowtarzalny klimat świata Star Wars (ach ta muzyczka!!!) i grywalność, o jakiej inne tytuły mogą tylko pomarzyć. Sam symulator jest bardzo skomplikowany. Mamy możliwość kontrolowania ogromnej ilości rozmaitych systemów statku, takich jak osłony czy zasilanie. Oprócz nas w kosmicznych bataliach bierze udział bardzo duża ilość statków, które wykonują swoje własne zadania, dokują, ostrzeliwują jakieś cele czy też eskortują dywizjon gracza. Jednym słowem, wszechświat stworzony przez speców z LucasArts tętni życiem. Do wyboru oddano kilka trybów rozrywki. Możemy, dajmy na to, wykonać pojedynczą misję, wziąć udział w całej bitwie czy nawet kampanii. Można też potrenować dzięki specjalnym misjom treningowym, które bez problemu wprowadzają zupełnie zielonego pilota w tajniki gry. Gdy znudzi nam się samotne wymiatanie po rozgwieżdżonym niebie, to warto połączyć się z innymi graczami, bo symulatory spod znaku Star Wars jak żadne inne, potrafią przynieść wiele satysfakcji ze wspólnie toczonych pojedynków. Wszystkie porażki i sukcesy są wpisywane na specjalne konto gracza, który zdobywa coraz to wyższe stopnie wojskowe. Dzięki temu można się pochwalić przed kolegami i porównać z nimi swoje wyniki. ■



U góry:
Usiąść znowu za sterami takiego cacka to dla fana Star Wars jak powrót do źródeł.







Producent: LucasArts/Activision

Wymagania: Windows 95, 98, Pentium 90, 16 MB Ram, CD Rom

Dystrybutor: LEM tel. (022) 6428165

Internet: http://www.starwars.com

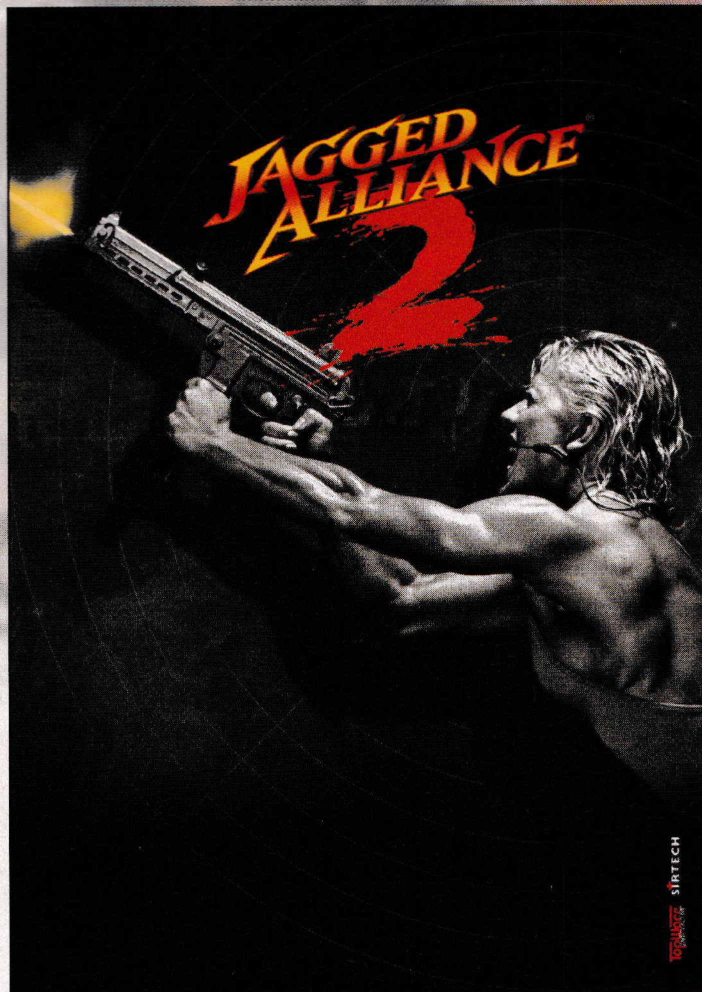
Jagged Alliance 2



Jagged Alliance 2, czyli sequel świetnego i uznanego tak w oczach graczy jak recenzentów „Postrzępionego Sojuszu" jest, zupełnie tak jak jego poprzedniczki (myślę tu również o swoistym zestawie dodatkowych misji: Deadly Games) grą strategiczną rozgrywaną na stopniu taktycznym (focus na pojedynczego człowieka) pokroju Laser Squad czy UFO. Od „kosmicznych" protoplastów gatunku JA2 odróżnia ją jednak sposób prezentacji najstarszej sztuki świata: sztuki wojny. Ta ostatnia została odidealizowana i ukazana w takiej formie, w jakiej występuje zazwyczaj - to wojna nieledwie prywatna, toczona o władzę i pieniądze przy wykorzystaniu standardowej, nie mniej jednak śmiertelnej broni i nie do końca świadomych bądź nie interesujących się stawką rozgrywki ludzi. Zachowane zostały natomiast wrażenia bezpardonowej (czasem beznadziejnej) walki oraz konieczność precyzyjnego planowania jej przebiegu i - mimo wszystko - częsty widok wsiąkającej w piach krwi.

Ludzie, którzy z własnej woli wplątują się w ryzykowną grę, są niewątpliwie wyjątkowi: to wybrana przez gracza spośród blisko 70 najemników grupa gotowych na wszystko zawodowców. Twarze niektórych z nich nie są graczom zaznajomionym z JA obce: znamy ich z Metaviry - Ice, Fiedel, Ivan, Magic... Niebagatelną rolę w formowaniu grupy bojowej odgrywają osobiste predyspozycje oraz wzajemne sympatie i animozje jej członków. Teren, na którym toczyć się będzie walka, to 200 sektorów składających się na niewielkie państewko (dla porównania w JA było ich 60, co i tak dawało skromnie licząc 2 tygodnie gry bez przerwy). Nie wszystkie jednak trzeba będzie zbrojnie wywalczyć - czasami wystarczy odcięcie ich od terytorium i linii zaopatrzenia wroga. Należy dodać również, że ogrom obszaru operacyjnego wymusza stosowanie pojazdów i... kilku grup bojowych równocześnie.

Walka, która w tym wypadku stanowi sens gry rozgrywa się w systemie naprzemiennych tur, przy wykorzystaniu - oczywiście najważniejszego z narzędzi wojny: czynnika ludzkiego - najemników oraz mnóstwa, mnóstwa narzędzi zadawania błyskawicznej śmierci (w tym sztucerów snajperskich dzięki którym gracz uzyskuje możliwość dokładnego wyboru części ciała, w którą uderzyć ma pocisk!). Na takie przycelowanie pozwolić będą mogli sobie oczywiście jedynie najlepsi. Ano właśnie - nasi bohaterowie opisani są za



pomocą znanych z gier role-playing systemów zdolności - m.in. zdrowia, umiejętności. strzeleckich i tym podobnych. Od ogólnego poziomu sprawności najemnika zależeć będzie kwota dziennego żołdu jaki zmuszeni jesteśmy mu wypłacać. Aha - jeszcze jedno - walka toczy się, bez przerw spowodowanych zapadnięciem zmroku - w przeciwieństwie do jedynki ciemności w niczym nie przeszkadzają naszym „psom wojny". Oznacza to zarazem, że ciemności nie będą przeszkadzać również i przeciwnikom, co sprawi z kolei, że nie będziemy znać dnia ni godziny ich ewentualnego kontrataku.



Mówienie o wysokiej rozdzielczości grafiki wydaje się wprawdzie w obecnej sytuacji zbędną formalnością, jednak nie można nie wspomnieć o użyciu 24-bitowego koloru i zastosowaniu dynamicznego oświetlenia. Przecież również z ich pomocą tworzony jest klimat tej wojny autentycznej, wojny prawdziwej. Taki układ zaś przyniósł uznanie i nagrody części pierwszej, więc nie można się spodziewać, by w tym przypadku mogło być inaczej. Jeżeli więc w ogóle istnieją gry skazane na sukces, to Jagged Alliance 2 nie tylko jest jedną z nich, ale wręcz stanowi ich wzorzec! ■



CD-ACTION

Producent: SirTech

Wymagania: Win95, P 133, 16 MB RAM, CD-ROM

Dystrybutor: TopWare tel.(033)130318

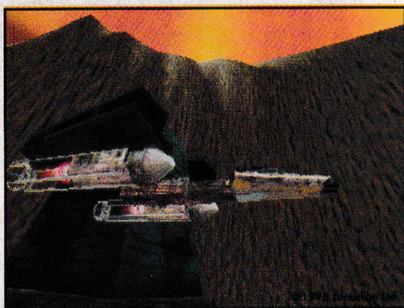
Internet: http://www.jaggedalliance2.com

INFO

Rogue Squadron

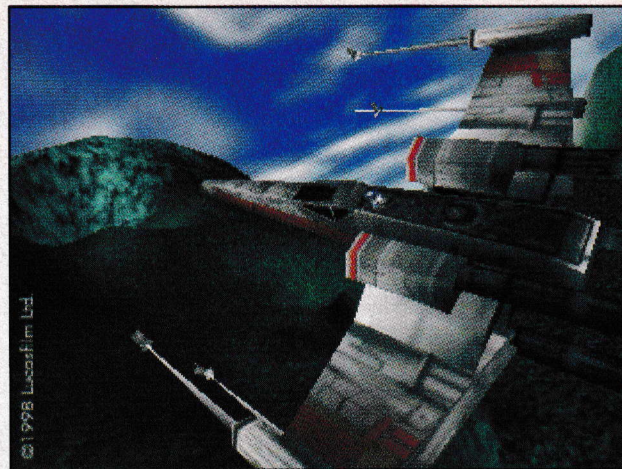
LucasArts i Gwiezdne Wojny to właściwie jedność. Wprawdzie co pewien czas firma ta wydaje tytuły nie mające z Sagą nic wspólnego, ale są to tylko rzadkie wyjątki, a do tej kategorii Rogue Squadron 3D z pewnością nie należy. Jest to bowiem tytuł tak mocno osadzony w realiach epickiego konfliktu Przymierza z Imperium, jak to tylko możliwe bez dublowania akcji z wielkiego ekranu.

Sugeruje to zresztą sam tytuł, gdyż jest on jednocześnie, oczywiście bez dwóch ostatnich znaków, nazwą elitarnego dywizjonu myśliwskiego Przymierza założonego przez Luke'a Skywalkera i Wedge'a Antillesa po bitwie o Yavin i zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci. Gracz jako świeżo upieczony jego członek będzie oczywiście uczestniczył w większości niebezpiecznych zadań zlecanych Szelmom. Czeka nas choćby wyciąganie Wedge'a z Imperialnych kopalni-więzień na

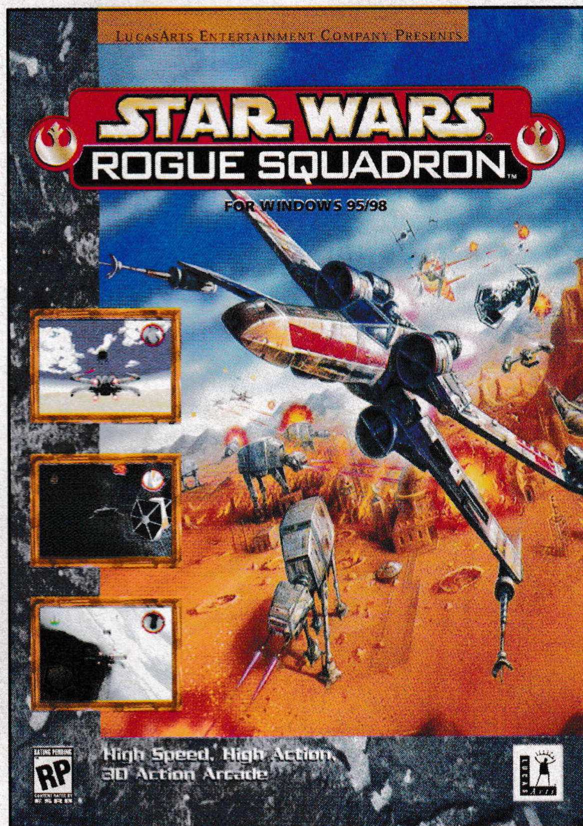


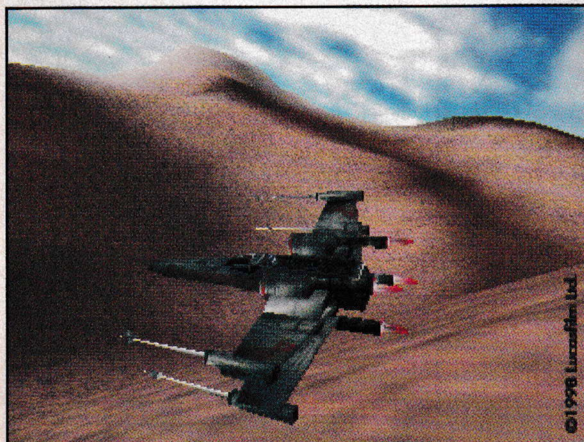
Kessel, obrona MonCalamari przed atakiem Niszczycieli Światów, niszczenie tajnych fabryk AT-AT czy ewakuacji Crixa Madine'a - późniejszego szefa sił specjalnych Przymierza.

Misje te zostały pogrupowane w cztery kampanie liczące po pięć sztuk każda. Na specjalną uwagę zasługuje zwłaszcza ostatnia z nich, gdyż jest to pierwsze wejście gier opartych na motywach Gwiezdnych Wojen w świat przedstawiony w komiksach z serii Dark Empire, kiedy to Przymierze zmaga się z odrodzonym Imperium i jego wskrzeszonym Imperatorem. Zresztą jej tytuł to także The Dark Empire...





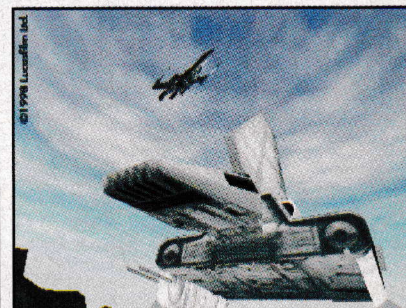




Cała walka o wolność Galaktyki ma miejsce w otoczce mającej swój debiut w Shadow of the Empire, czyli pierwszym zręcznościowym podejściu do spraw dziejących się „Dawno, dawno temu, w Galaktyce daleko, daleko stąd...". Rogue Squadron jest bowiem grą typowo zręcznościową, tyle tylko że tym razem cały czas spędzamy za sterami maszyn latających dostępnych dla elity floty Ackabara. Ich wybór obejmuje zarówno te powszechnie znane jak A-Wingi, X-Wingi, Y-Wingi i Snow Speedery, jak i nieznane wcześniej V-Wingi - jedyne czego może brakować, to B-Wingi, czyli najcięższe myśliwce przystosowane specjalnie do ataków na duże jednostki wroga.

Jako jednak, że misje wykonuje się nad powierzchnią planet, nie jest to brak dokuczliwy.

Wybór celów pojawiających się z drugiej strony barykady jest także niczego sobie. Spotkać można zarówno TIE Fightery, TIE



Interceptory i TIE Bombery, jak i wielkie kroczące AT-AT (jak zwykle podatne na kabel holowniczy ze Snow Speedera), mniejsze AT-PT i AT-ST oraz Probe Droidy i całą watahę działek obronnych, wyrzutni rakiet czy budynków fabryczno-koszarowych.

Jest więc co rozwalać, lata się całkiem miło, w tle przygrywa muzyka Johna Williamsa - słowem mamy do czynienie z kolejnym nie najgorszym powodem, by przetrzepać skórę Palpatine'owi. Wprawdzie uczciwie powiedziawszy na kolana Rogue Squadron nie rzuca, ale gra się przyjemnie, a o to w końcu chodzi. ■



CD-ACTION

Producent: LucasArts / Activision

Wymagania: Windows 95, Direct X, 32 MB Ram, CD Rom

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.lucasarts.com

INFO

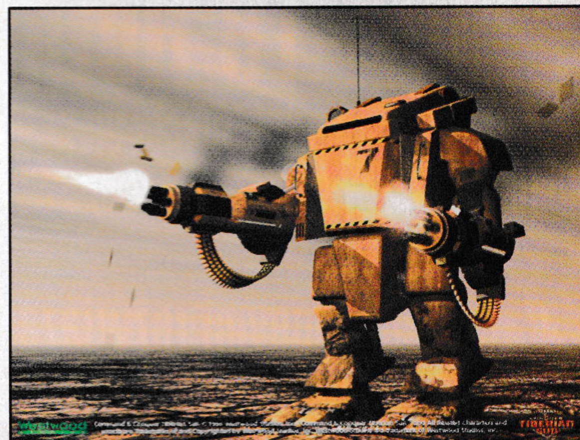
Command&Conquer: Tiberian Sun

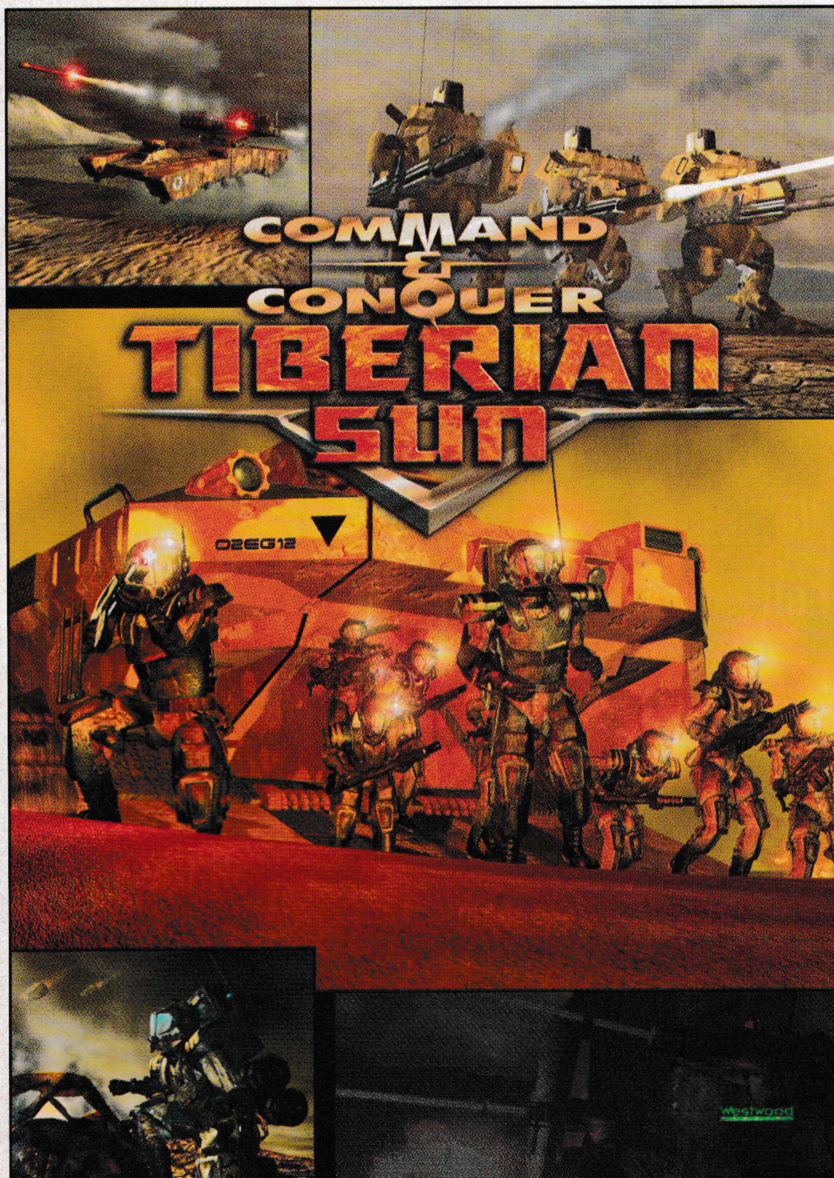
C&C: TS to trzecia część, serii C&C, cieszącej się uznaniem wśród graczy na całym świecie. Tym razem zmierzą się ze sobą trzy obozy: Znane z pierwszej części GDI i NOD oraz zupełnie nowa strona konfliktu określana jako „zapomnieni". Akcja toczy się w sto lat po zakończeniu wojny opisywanej przez pierwszą część cyklu. Oprócz starych, dobrze wszystkim znanych jednostek (samoloty „Orca"), w grze pojawią się także zupełnie nowe.

Jak zwykle styliści z Westwood Studios postarali się i występujące w grze wojsko wyglądają bardzo sugestywnie. Projekty wszelkich pojazdów (np. czołgów na poduszce powietrznej) są bardzo klimatyczne.

Przypomnijmy, że C&C należy do gatunku strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym (Patrz Dune 2000). Zadaniem gracza jest wydobywanie surowców i rozbudowa infrastruktury, która posłuży do wystawienia silnej armii, służącej najpierw do obrony, a potem do pokonania przeciwnika. Na uwagę zasługuje nowa szata graficzna. Walka toczy się teraz na pofałdowanej, izometrycznej, planszy, na której ujrzymy mosty, wodospady, rzeki, brody, drzewa i inne odtworzone z dużą dokładnością elementy krajobrazu. W samej rozgrywce zmieni się niewiele. Nadal podstawą ekonomiczną gry jest Tiberium - substancja nieznanego pochodzenia, która jest podstawowym źródłem gotówki. W nowym C&C, ma jednak występować kilka, znacząco różniących się od siebie właściwościami, rodzajów tej substancji.









Jak zwykle można będzie się zmierzyć z innymi maniakami C&C za pomocą sieci. Doświadczenie zdobyte na C&C Sole Survivor (specjalnej sieciowej wersji gry) pozwoliło ludziom z Westwood na stworzenie jeszcze lepszego systemu gry wieloosobowej. Znaczącą nowością w stosunku do poprzednich części będzie zdobywanie przez jednostki doświadczenia, co znacząco wpłynie na ich walory bojowe. Innowacją jest też wprowadzenie misji rozgrywających się w nocy, kiedy to poprzez zniszczenie oświetlenia wrogiej bazy będzie można pogrążyć teren w egipskich ciemnościach. Wszystkie te elementy będą podane w znakomitej oprawie audio-wizualnej, z jakiej słynie Westwood i wzbogacone o filmiki ukazujące rozwój fabuły. ■

U góry:
Gra w C&C to sama radość: grafika na wysokim poziomie, sugestywne dźwięki i klimatyczne lokacje. Czy można chcieć coś więcej?



Producent: Westwood Studios/ Electronic Arts

Wymagania: P90, 16 MB Ram, SVGA, karta muz. Cdromx4

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.westwood.com

INFO

F/A-18 Hornet 3.0

kompletna instrukcja do pełnej wersji gry opublikowanej w numerze sierpniowym CD-Action!

oraz między innymi rozwiązania do gier:

Dune 2000
Tresspasser
SiN
Half-Life
Age Of Empire: Rise Of Rome
Tomb Raider 3
Fallout 2

W NUMERZE STYCZNIOWYM 64 STRONY

1999



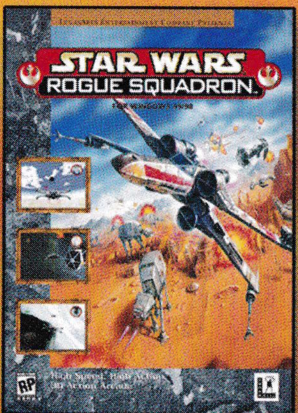
GRUDZIEŃ

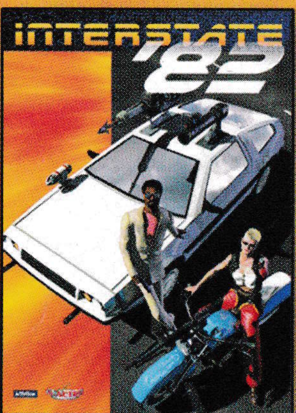
PO		6	13	20	27
WT		7	14	21	28
ŚR	1	8	15	22	29
CZ	2	9	16	23	30
PI	3	10	17	24	31
SO	4	11	18	25	
NI	5	12	19	26	

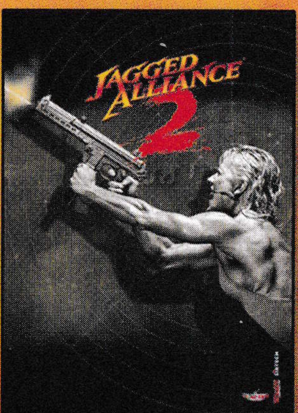
Kalendarz z ©Half-Life

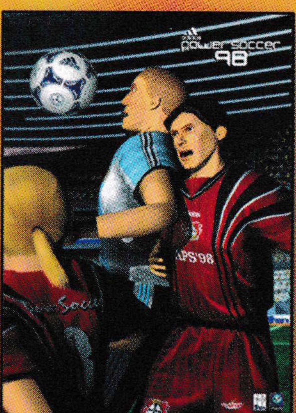


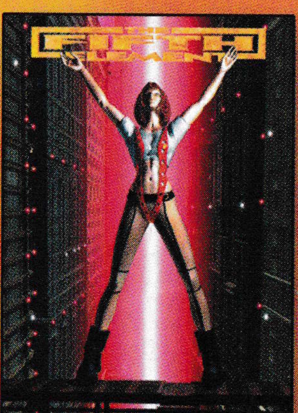
© Halflife is a registered trademark of Sierra. Sierra is a registered trademark of Sierra and Sierra is a division of Cendant Software International. © Halflife 1998. All rights reserved.
Dystrybutorem gry na terenie Polski jest firma CD-Projekt z Warszawy.

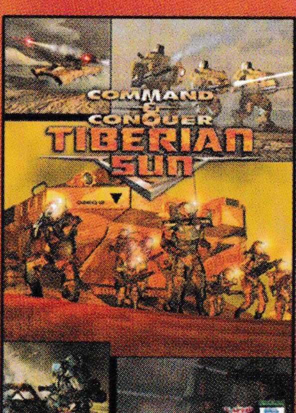

STAR WARS
ROGUE SQUADRON

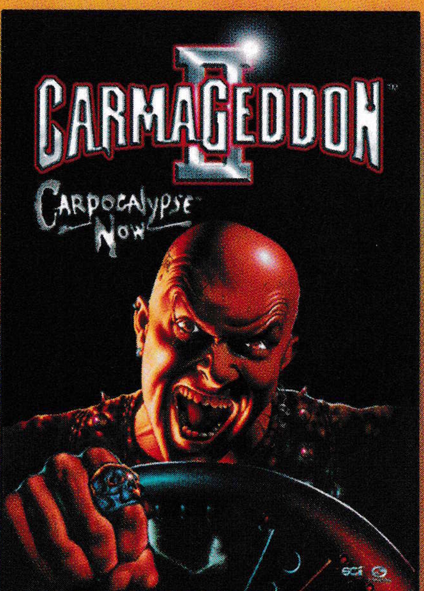

INTERSTATE
'82

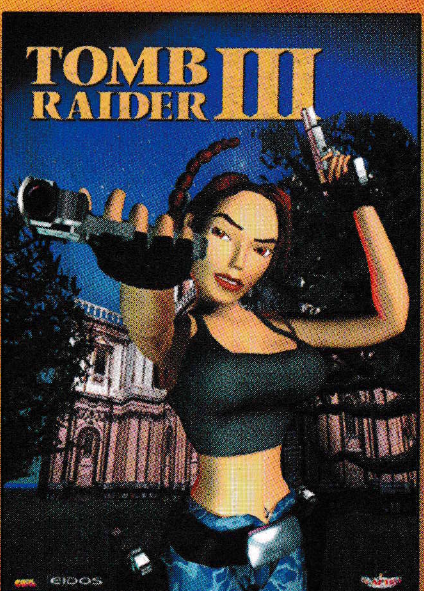

JAGGED ALLIANCE
2

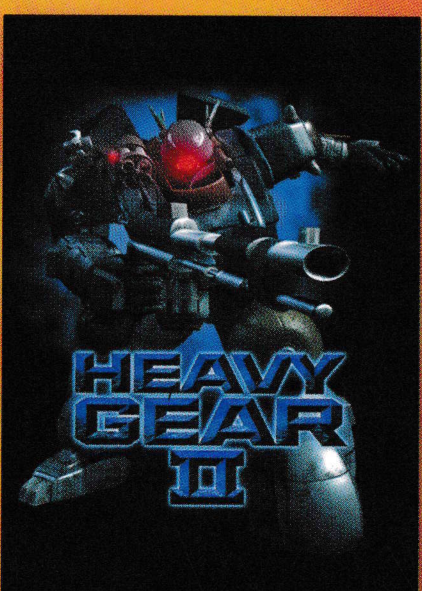

power soccer
98

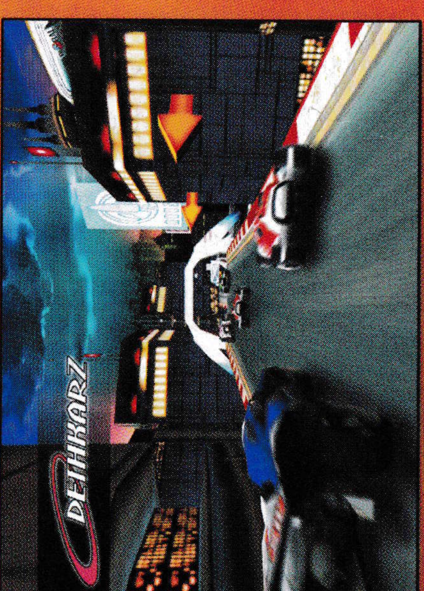

FIFTH ELEMENT


COMMAND
&
CONQUER
TIBERIAN
SUN

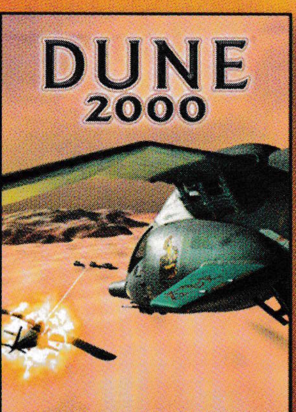

CARMAGEDDON
II
CARPOCALYPSE
NOW

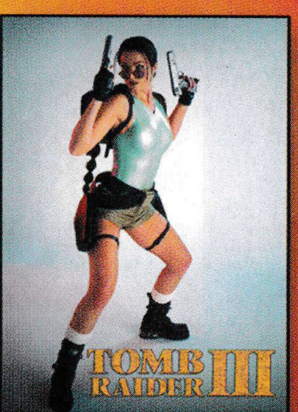

TOMB
RAIDER
III
EIDOS

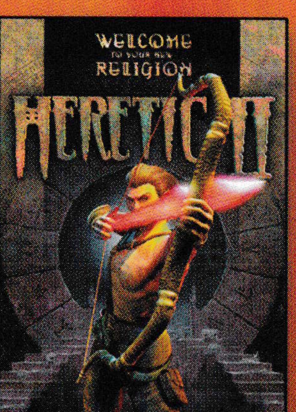

HEAVY
GEAR
II

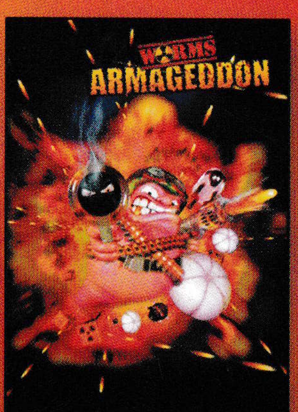

DETHKARZ


STAR WARS
X-WING
COLLECTOR SERIES
X-WING
TIE FIGHTER
X-WING vs TIE FIGHTER


DUNE
2000


TOMB
RAIDER
III


WELCOME
RELIGION
HERETIC II


WORMS
ARMAGEDDON

